

# Teilnahmebedingungen GlücksSpirale

Stand: Januar 2010

## Präambel

Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wertsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die GlücksSpirale mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet/durchgeführt. Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für die männliche als auch für die weibliche Form und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

## I. ALLGEMEINES

### § 1 Organisation

(1) Die Bremer Toto und Lotto GmbH (im Folgenden Unternehmen genannt) veranstaltet die GlücksSpirale im Lande Bremen gemäß den gesetzlichen Bestimmungen.

(2) Das Unternehmen ist berechtigt, die GlücksSpirale gemeinsam mit anderen Unternehmen zu veranstalten/durchzuführen.

### § 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

(1) Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein diese Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen (z. B. Sonderbedingungen für Daueraufträge, Sonderbedingungen für Kundenkarten etc.) maßgebend. Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Losscheinen/LOTTO-Scheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig. Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Bedingungen mit Abgabe des Losscheines/LOTTO-Scheines bei der Annahmestelle bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

(2) Die Teilnahmebedingungen sind in den Annahmestellen einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für eventuell ergänzende Bedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

### § 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

(1) Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag (Sonnabend) durchgeführt. Alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt. Der Spielteilnehmer kann die abschließliche Teilnahme an einer oder mehreren Samstags (Sonnabend) -ziehungen wählen (Spielzeitraum). In diesem Fall nehmen alle Spielaufräge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

(2) Gegenstand der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

### § 4 Spielgeheimnis

Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere darf der Name des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden. Gesetzliche Auskunftsverpflichtungen des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.

## II. SPIELVERTRAG

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, in dem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt. Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebotes eine (Spiel-) Quittung. Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

### § 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

(1) Die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Losscheinen/LOTTO-Scheinen und ggf. auf einem LOTTO-Schein und/oder mittels Quicktipp möglich. Die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale wird von den zugelassenen Annahmestellen des Unternehmens vermittelt.

(2) Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich verboten. Die Inhaber und das in den Annahmestellen beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

### § 6 Teilnahme mittels Losschein/LOTTO-Schein

(1) Jeder Losschein/LOTTO-Schein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.

(2) Für die Wahl des richtigen Losscheines/LOTTO-Scheines und für seine ordnungsgemäße Ausfüllung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(3) Der Spielteilnehmer hat auf dem Losschein/LOTTO-Schein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum) durch ein Kreuz in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, dessen Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Zahlenkästchens liegen muss. Gleiches gilt für die Kreuze zur Wahl der Zusatzlotterien.

(4) Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Losscheines/LOTTO-Scheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Annahmestellen-Terminals eine Korrektur manuell durch die Annahmestelle vorgenommen.

(5) Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

### § 7 Teilnahme mittels Quicktipp

(1) Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

(2) Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussetzungen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.

(3) Je Quicktipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.

(4) Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Losschein/LOTTO-Schein wird durch das Unternehmen eine 7stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

### § 8 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

(1) Der Spieleinsatz beträgt 5,00 € je Ziehung.

(2) Für jeden eingeleseenen Losschein/LOTTO-Schein oder ohne Losschein abgegebenen Quicktipp kann das Unternehmen eine Bearbeitungsgebühr erheben. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf dem Losschein/LOTTO-Schein angegeben und/oder in den Annahmestellen bekannt gegeben.

(3) Der Spielteilnehmer hat den Gesamtspeleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der (Spiel-) Quittung zu zahlen.

### § 9 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen.

### § 10 Kundenkarte, Sperrsystem und Datenschutz

(1) Wird dem Unternehmen durch Einlesen der Kundenkarte oder anderweitigen Abgleich mit der Sperrdatei bekannt, dass der Spielteilnehmer für die Teilnahme an Sportwetten und gefährlichen Lotterien gesperrt ist, ist das Unternehmen berechtigt, auch den Spelauftrag für die GlücksSpirale abzulehnen.

(2) Im Übrigen gelten die Bedingungen für Kundenkarten.

(3) Die personenbezogenen Daten von Gewinnern, Kundenkarten- oder Dauerkunden werden vom Unternehmen gespeichert und verarbeitet. Die Daten werden nur insoweit an Dritte weitergegeben, als es zur Gewinnausschüttung erforderlich oder gesetzlich vorgeschrieben ist.

### § 11 (Spiel-) Quittung

(1) Nach Einlesen des Losscheines/LOTTO-Scheines bzw. Abgabe des Quicktipps und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Quittungsnummer vergeben. Die Quittungsnummer dient der Zuordnung der (Spiel-) Quittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der (Spiel-) Quittung in der Annahmestelle. Die (Spiel-) Quittung enthält als wesentliche Bestandteile

- die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr und
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Quittungsnummer.

(2) Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die (Spiel-) Quittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der (Spiel-) Quittung abgedruckte Losnummer vollständig und lesbar der des Losscheines/LOTTO-Scheines entspricht,
- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp vergebene Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inkl. der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die (Spiel-) Quittung eine Quittungsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist.

(3) Ist die (Spiel-) Quittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die (Spiel-) Quittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Quittungsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw.

vom Spielvertrag zurückzutreten. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem, welcher Zeitpunkt früher eintritt,

- nur am Tag der Abgabe innerhalb von 5 Minuten nach Erhalt der (Spiel-) Quittung
- oder bis Geschäftsschluss der Annahmestelle,
- längstens bis 5 Minuten nach dem Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes,

möglich. Der Widerruf bzw. der Rücktritt hat in der Annahmestelle zu erfolgen, in der das Angebot abgegeben worden ist. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

(4) Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem durch Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend (vgl. § 12 Abs. 2).

(5) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

### § 12 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

(1) Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des § 12 Abs. 1 Satz 3 und Abs. 2 annimmt. Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Vertragsangebot durch das Unternehmen angenommen wurde. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktipps sowie die von der Zentrale vergebene Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten auswertbar sind und das sichere Speichermedium durch digitalen oder physischen Verschluss rechtzeitig (d. h. vor Beginn der Ziehung der Gewinnzahlen) gesichert ist. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

(2) Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium aufgezeichneten Daten maßgebend.

(3) Die (Spiel-) Quittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr. Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnausschüttung nach § 18 Abs. 3 zu verfahren, bleibt unberührt.

(4) Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines wichtigen Grundes abzulehnen. Darüber hinaus kann aus wichtigem Grund der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden. Ein wichtiger Grund liegt u. a. vor, wenn

- der Verdacht einer strafbaren Handlung besteht,
- gegen einen Teilnahmeausschluss (§ 5 Abs. 2) verstoßen wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
  - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielteilnehmern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
  - der Spielteilnehmer nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
  - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offen gelegt wurde,
  - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und/oder
  - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

(5) Der Spielteilnehmer verzichtet auf den Zugang der Erklärung, dass sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages von dem Unternehmen abgelehnt wurde bzw. das Unternehmen vom Spielvertrag zurückgetreten ist. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist – unbeschadet des Zugangsverzichts nach § 12 Abs. 5 Satz 1 – in der Annahmestelle bekannt zu geben, in der der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat. Ist kein Spielvertrag zustande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.

(6) Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

## III. HAFTUNGSBESTIMMUNGEN

### § 13 Umfang und Ausschluss der Haftung

(1) Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Annahmestellen und sonstigen mit der Weiterleitung der Daten zur Zentrale des Unternehmens beauftragten Stellen, schuldhaft verursacht werden, wird gemäß § 309 Nr. 7 b) BGB für spieltypische Risiken ausgeschlossen. Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

(2) § 13 Abs. 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen. Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhaftes Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße

Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(3) Die Haftungsbeschränkungen nach § 13 Abs. 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

(4) In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen oder aus sonstigen Gründen, die das Unternehmen nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 13 Abs. 4 Satz 1 bis 3 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung erstattet.

(5) Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Annahmestellen des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

(6) Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

(7) Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsabschluss entstanden ist.

(8) Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsabschluss vorhersehbarer vertragstypischer Schadens beschränkt.

#### **IV. GEWINNERMITTLUNG**

##### **§ 14 Ziehung der Gewinnzahlen**

Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag (Sonntagabend) eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden. Art, Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher Aufsicht statt.

##### **§ 15 Auswertung**

Grundlage für die Gewinnermittlung sind die auf dem durch digitalen oder physischen Verschluss gesicherten sicheren Speichermedium (vgl. § 12 Abs. 1 Satz 3) abgespeicherten Daten. Die Auswertung erfolgt aufgrund der Gewinnzahlen.

##### **§ 16 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen, Gewinnwahrscheinlichkeiten**

(1) Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % als Gewinnsumme nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

(2) Die Gewinnsumme wird gemäß nachstehendem Gewinnplan ausgeschüttet:

##### **Gewinnklasse 1**

Es wird eine 1stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

10,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

##### **Gewinnklasse 2**

Es wird eine 2stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

20,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

##### **Gewinnklasse 3**

Es wird eine 3stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

50,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

##### **Gewinnklasse 4**

Es wird eine 4stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

500,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

##### **Gewinnklasse 5**

Es wird eine 5stellige Gewinnzahl gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

5.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

##### **Gewinnklasse 6**

Es werden zwei verschiedene 6stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je

100.000,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

Die Gesamtgewinnsumme für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 500 €) ermittelt, wird die Gewinnsumme der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x 100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinner entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

##### **Gewinnklasse 7**

(„monatliche Sofortrente von mindestens 7.500,00 €“)

Es werden zwei verschiedene 7stellige Gewinnzahlen gezogen. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen je eine Sofortrente bei der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ von zzt. 7.500,00 € monatlich für eine 18-jährige Spielteilnehmerin bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 5.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

Das Unternehmen zahlt mit befreiender Wirkung 2.100.000,00 € an die „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ zugunsten des Gewinners.

Die Gesamtgewinnsumme für diese Gewinnklasse ist auf 21.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50 €) ermittelt, wird die befreiende Zahlung an die „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ in Höhe von 10 x 2.100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinner entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt. Entsprechend mindert sich die in § 16 Abs. 2 Gewinnklasse 7 Satz 2 genannte Sofortrente. Die Verpflichtung des Unternehmens ist auf die Zahlung des Betrages gemäß § 16 Abs. 2 Gewinnklasse 7 Satz 3 oder Satz 4 beschränkt. Der Gewinner erhält von der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ ein individuelles Angebot auf Abschluss eines Versicherungsvertrages. Das Unternehmen ist berechtigt, zu diesem Zweck Name und Adresse des Gewinners der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ mitzuteilen.

Der Gewinner kann innerhalb von 4 Wochen nach Erhalt des Angebotes der Sofortrente eine ganze oder teilweise Ablösung des an die „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ gezahlten Betrages wählen. Anfallende Zinsen erhält der Gewinner. Die Entscheidung ist der „Öffentliche Versicherung Braunschweig“ schriftlich mitzuteilen.

(3) Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

(4) Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Auspielung von verfallenen Gewinnen Kapitel VI. Satz 1).

#### **V. GEWINNAUSZAHLUNG**

##### **§ 17 Fälligkeit des Gewinnanspruches**

Gewinne der 7. Gewinnklasse (Rentengewinne) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des § 16 (2) Gewinnklasse 7 Sätze 3 bis 12 zur Auszahlung gebracht. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern, in der Regel montags ab ca. 15.00 Uhr, ausgezahlt.

##### **§ 18 Gewinnauszahlung**

(1) Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung geltend zu machen. Ist die Quittungsnummer der (Spiel-) Quittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung. War die Unvollständigkeit der Quittungsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung geltend machen.

(2) Der Gewinn wird gegen Rückgabe der (Spiel-) Quittung ausgezahlt. Gegebenenfalls erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit gleichzeitig eine Ersatzquittung.

(3) Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der (Spiel-) Quittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt. Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der (Spiel-) Quittung zu prüfen.

(4) Das Unternehmen ist berechtigt, die bei der Gewinnauszahlung bzw. -zustellung entstehenden Kosten zu pauschalieren und in Abzug zu bringen.

(5) Die auf eine (Spiel-) Quittung entfallenen Gewinne bis einschließlich 1.000,00 € werden in jeder Annahmestelle ausgezahlt. Sie werden dort für 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes zur Abholung bereitgehalten.

(6) Die auf eine (Spiel-) Quittung entfallenen Gewinne von mehr als 1.000,00 € werden durch Überweisung auf ein vom Spielteilnehmer anzugebendes Konto oder durch Zusendung eines Verrechnungsschecks ausgezahlt. Hierzu hat der Spielteilnehmer bei Geltendmachung seines Gewinnanspruches in der Annahmestelle nach Vorlage der gültigen (Spiel-) Quittung ein Gewinnanforderungsformular auszufüllen. Das Gewinnanforderungsformular und die (Spiel-) Quittung sind der Annahmestelle zwecks Weiterleitung an die Zentrale der Gesellschaft zu übergeben. Über diesen Vorgang wird dem Spielteilnehmer eine Bestätigung erteilt. Nach Eingang der Gewinnanforderung und der (Spiel-) Quittung wird der erzielte Gewinn sobald wie möglich zur Auszahlung gebracht.

(7) Festgestellte Gewinne, die innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes, bei Daueraufträgen nach der jeweiligen Ziehung, nicht abgefordert worden sind oder nicht zugestellt werden konnten, verfallen und stehen dem Unternehmen für Sonderauslosungen einschließlich der hiermit verbundenen Kosten für berechnete Reklamationen, Härtefälle o. ä. zur Verfügung.

##### **§ 19 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte**

(1) Spielteilnehmer, die einen Einzelgewinn der Gewinnklassen 6 und 7 erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Ge-

winn gemäß § 17 Satz 1 bzw. Satz 2 überwiesen.

(2) Spielteilnehmer, die einen anderen als in § 19 Abs. 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht gemäß § 18 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf einer bestimmten Frist überwiesen; § 18 Abs. 1 Satz 2 findet keine Anwendung.

(3) Bei Spielteilnahme mittels Kundenkarte erfolgt auch die Auszahlung auf das vom Kundenkarteninhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

(4) Nähere Einzelheiten regeln die Sonderbedingungen für Kundenkarten.

#### **VI. ERLÖSCHEN VON ANSPRÜCHEN**

Alle Ansprüche aus der Spielteilnahme auf Auszahlung von Gewinnen erlöschen, wenn sie nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes (siehe § 3 Abs. 1 Satz 3), bei Daueraufträgen nach der jeweiligen Ziehung, gerichtlich geltend gemacht werden. Ebenfalls erlöschen

- alle Schadensersatzansprüche, die an Stelle eines Gewinnanspruches geltend gemacht werden können und auf der Verwirklichung spieltypischer Risiken beruhen sowie

- alle Ansprüche auf Rückerstattung von Spieleinsätzen oder Bearbeitungsgebühren gegen das Unternehmen sowie seine Annahmestellen,

soweit die jeweiligen Ansprüche nicht innerhalb von 13 Wochen nach der letzten Ziehung des Spielzeitraumes gerichtlich geltend gemacht werden. Abschnitt VI. Satz 2 gilt nicht für Schadensersatzansprüche auf Grund vorsätzlichen Handelns.

#### **VII. INKRAFTTRETEN**

Diese Teilnahmebedingungen gelten mit Genehmigung des Senators für Inneres und Sport, Bremen, erstmals für die Ziehung am Samstag (Sonntagabend), dem 9. Januar 2010. Die bisherigen Teilnahmebedingungen werden gleichzeitig aufgehoben.

### **Spielen kann süchtig machen.**

Infos in allen Annahmestellen! Kostenlose und anonyme Fachberatung

durch die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung unter:

Telefon **0800 - 1 372 700** (kostenfrei).

Montag bis Donnerstag 10 - 22 Uhr, Freitag bis Sonntag 10 - 18 Uhr.